Биохакер

ПЖ: 6 + модификатор выносливости

6 ПЗ

Вы очарованы наукой во всех ее аспектах. Вы понимаете, что основы биологии, химии, физики и других областей наук могут помочь вам использовать слабости врагов и укрепить союзников. Вы можете быть прилежными и методичными в своих исследованиях, доводя свой разум до предела в поисках открытий, или вы можете быть смелым экспериментатором, импровизирующим и случайно натыкающимся на великие открытия. В любом случае, вы используете свои знания в нескольких областях науки, чтобы помочь своим союзникам, будь то в гуще битвы или в разработке идеального плана.

Ключевая характеристика

Ваша ключевая характеристика - Интеллект или Мудрость, на ваш выбор. Ваш интеллект помогает понимать и вспоминать научные факты, а ваша мудрость помогает интерпретировать эти факты и применять их в реальных ситуациях. Выбор ключевой характеристики является окончательным, и впоследствии изменить его невозможно. Высокая ловкость может помочь вам лучше помогать союзникам и мешать противникам с помощью биохаков дальнего боя.

Классовые навыки

Пунктов навыков за уровень:
4 + модификатор интеллекта

Блеф (Хар)
Компьютеры (Инт)
Культура (Инт)
Дипломатия (Хар)
Инженерное дело (Инт)
Биологические науки (Инт)
Медицина (Инт)
Внимание (Мдр)
Физические науки (Инт)
Профессия (Инт, Мдр или Хар)
Проницательность (Мдр)
Ловкость рук (Лвк)

Классовые особенности

Ношение брони

Лёгкая броня

Обращение с оружием

Короткоствольное оружие, простое оружие ближнего боя, гранаты

Таблица 2-1: биохакер

Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Классовые особенности
1	+0	+2	+0	+0	Биохаки, личная микролаборатория, эксперт инъекций, основная научная специализация, научный метод
2	+1	+3	+0	+0	Эксперт инъекций +1, теория
3	+2	+3	+1	+1	Искра гениальности (1 в день), привычное оружие
4	+3	+4	+1	+1	Теория
5	+3	+4	+1	+1	Личная микролаболатория (улучшенная аптечка), открытие в основной научной специализации
6	+4	+5	+2	+2	Теория
7	+5	+5	+2	+2	Вторая научная специализация
8	+6	+6	+2	+2	Теория
9	+6	+6	+3	+3	Личная микролаборатория (медицинская лаборатория, 90 футов), эксперт инъекций +2, искра гениальности (2 в день)
10	+7	+7	+3	+3	Теория
11	+8	+7	+3	+3	Открытие во второй научной специализации
12	+9	+8	+4	+4	Теория
13	+9	+8	+4	+4	Третья научная специализация
14	+10	+9	+4	+4	Теория
15	+11	+9	+5	+5	Искра гениальности (3 в день)
16	+12	+10	+5	+5	Теория
17	+12	+10	+5	+5	Личная микролаборатория (120 футов), открытие в третьей научной специализации
18	+13	+11	+6	+6	Эксперт инъекций +3, теория
19	+14	+11	+6	+6	Решительный анализ
20	+15	+12	+6	+6	Идеальная сыворотка, теория

Личная микролаборатория (Экс) 1 уровень

Вы создали небольшой индивидуальный набор, состоящий из медицинских принадлежностей, материалов для анализов и фармацевтических препаратов, который можно использовать для оценки состояния здоровья и выполнения нескольких других задач, описанных ниже. Вы можете настроить личную микролабораторию так, чтобы она могла принимать форму всего, что может поместиться в вашей руке или подобной конечности. В качестве альтернативы вы можете встроить её в броню имеющую места под улучшения или в качестве аугментации в вашем мозгу или руке; она никогда не занимает места для улучшения брони или место под аугментацию в вашем теле, поэтому вы все равно можете использовать все места под улучшения брони, и все части тела для аугментаций. Личная микролаборатория должна быть при себе, чтобы использовать её, но вы можете настроить ее так, чтобы не надо было держать её в руках во время работы.

Ваша личная микролаборатория считается простой аптечкой и химализатором (Starfinder Armory стр. 100) и может использоваться для любых целей, применимых к этим предметам. Пока у вас есть личная микролаборатория, вы можете использовать Физические или Биологические науки вместо Мистицизма для изготовления сывороток, так как эти сыворотки не являются магическими предметами, их можно идентифицировать с помощью Биологических или Физических наук, а не Мистицизма, и не требуется заклинание обнаружения магии для попытки проверки их идентификации. (Подробнее о создании сывороток см. На стр. 235 Основной книги правил)

Пока у вас есть личная микролаборатория, вы можете сопутствующим действием нацелиться на существо в пределах вашей видимости и в пределах дальности микролаборатории (60 футов на 1-м уровне) и попытаться выполнить особую проверку, чтобы идентифицировать его. Если это существо живое, это проверка Биологических наук. Если оно неживое, это проверка Физических наук. СЛ этой проверки определяется редкостью существа, как указано в таблице редкости существ на стр. 133 Основной книги правил. Вы можете попробовать пройти эту проверку без изучения независимо от СЛ, и вы всегда имеете результат 20 на кубике, независимо от настоящего выпавшего значения.

Вы также можете настроить свою микролабораторию на количество отдельных существ, равное 3 + модификатор вашей ключевой характеристики. Это займет 10 минут, которые вы можете объединить со временем, необходимым для подготовки биохаков, и существа должны присутствовать, желать и иметь возможность сотрудничать с вами в этом деле. Если вы настроите свою микролабораторию на существ, количество которых превышает это число, самые старые настройки, превышающие ваше максимальное количество удалятся. Во всех остальных случаях настройка длится 24 часа, после чего изменения окружающей среды и состояния цели требуют повторной настройки микролаборатории. При обычных обстоятельствах вы можете вводить биохаки, при помощи инъекционного оружия дальнего боя, существам на которые настроилась микролаборатория, при этом не делая броска атаки.

На 5-м уровне ваша личная микролаборатория может функционировать как улучшенная аптечка. На 9-м уровне она функционирует как медицинская лаборатория (без увеличения своей массы), а её радиус действия увеличивается до 90 футов. На 17 уровне её дальность увеличивается до 120 футов.

Если ваша личная микролаборатория повреждена, уничтожена, утеряна или украдена, вы можете создать новую из любой аптечки или химализатора за 1 час работы. У вас может быть только одна личная микролаборатория одновременно. Если вы создаете новую личную микролабораторию, ваша старая будет функционировать как обычный предмет из которого вы её сделали.

Биохаки (Экс) 1 уровень

В составе вашей личной микролаборатории вы располагаете специализированным набором фармацевтических катализаторов, нанитов и особых химикатов, а также небольшим устройством для смешивания и шприцами. Вы можете использовать эти компоненты для быстрого создания биохаков: особых веществ, дающих различные эффекты. В живых мишенях ваши биохаки изменяют нормальные биологические процессы; у неживых существ они имитируют биохимию через сложные химические соединения. Вы можете использовать биохаки, чтобы усилить своих союзников или подавить врагов. Ваши биохаки производят свои эффекты только тогда, когда вы вводите их существу (см.

Далее), и только вы знаете, как создавать и применять их должным образом - биохак, который находится в чужих руках, становится инертным.

Вы можете ввести любой созданный вами биохак с помощью любой атаки из инъекционного оружия. Перед броском атаки вы должны объявить, что вы используете биохак, и указать, какой именно эффект вы используете, но вы выбираете и применяете биохак как часть действия, используемого для атаки. Предварительно заряжать оружие биохаками не нужно. Если вы совершаете дальнюю атаку и не попадаете в цель, биохак также расходуется вместе с боеприпасами. Биохак, наносимый с помощью оружия ближнего боя, обычно не расходуется при промахе. Если вы должны сделать бросок атаки с биохаком, и ваша атака попадает, но не наносит урона (обычно в результате уменьшения урона или способностями, например такими как у авангарда), биохак тратиться, но его эффект на цель не действует. После промаха, который не расходует биохак, вы можете убрать его или заменить, как часть своей следующей атаки, без каких-либо дополнительных действий.

Вы также можете ввести биохак с помощью шприца (из вашей личной микролаборатории), который можно держать в одной руке. Это считается расходуемым простым оружием ближнего боя с незначительным весом, 1 ПЗ, а также уровнем и твердостью, равными вашему уровню биохакера. Чтобы таким образом ввести противнику биохак, вы должны поразить его рукопашной атакой. Эта атака не наносит повреждений, но если существо должно было бы быть повреждено как минимум на 1 урон, то, вместо этого, на него действует биохак внутри шприца.

Биохак можно ввести в желающее или бессознательное существо (или в себя) как основное действие, без совершения броска атаки, пока цель находится в пределах вашей досягаемости. Вы также можете использовать инъекционное оружие дальнего боя, чтобы ввести биохак союзнику, на которого вы настроили личную микролабораторию в качестве основного действия, без броска атаки, пока они находятся в пределах диапазона вашей личной микролаборатории. В любых других обстоятельствах для введения биохака в союзника на расстоянии требуется успешный бросок атаки.

Реагенты, которые вы используете для создания биохаков, инертны, пока вы их не активируете. После активации их можно использовать для создания любых известных вам биохаков. Каждый день после того, как вы отдыхаете в течение 8 часов, вы можете потратить 10 минут на активацию реагентов, чтобы создать количество биохаков, равное 1 + модификатор вашей ключевой характеристики. Это максимальное количество биохаков, которое вы можете иметь в течении одного дня. Активированные реагенты для биохаков, которые не использовались в этот день, становятся инертными, даже если они все еще находятся в вашем распоряжении. Вы можете легко пополнять эти инертные реагенты на регулярной основе бесплатно, если ведущий не решит иначе. Каждый раз, когда вы делаете 10-минутный отдых для восстановления ПЖ, вы также можете активировать дополнительные реагенты, чтобы создать новые биохаки, до вашего дневного максимума.

Биохаки бывают двух видов: бустеры и ингибиторы. На 1-м уровне вам известны базовые бустеры и ингибиторы, перечисленные ниже, незначительные бустеры и ингибиторы, которые следуют дальше, а также уникальный бустер и ингибитор, предоставляемые вашей основной научной специализацией (см. стр. 43). По мере повышения уровня вы также можете изучать теории для получения новых биохаков (см. стр. 43) в дополнение к получению биохаков от второй и третьей научной специализации (см. стр. 43). Кроме того, большинство научных специализаций в конечном итоге предоставляют вам открытия: специальные биохаки.

Базовый бустер

Базовый биохак-бустер так или иначе помогает существу. Эффект длится количество раундов, равное модификатору вашей ключевой характеристики (минимум 1 раунд), если не указано иное. Вы с самого начала знаете этот базовый биохак-бустер; когда вы его используете, выберите эффект:

- Цель получает бонус +1 к КБ.
- Цель получает бонус +2 к проверкам навыков.
- Цель получает бонус +10 футов к своей скорости. Если у существа более одного типа передвижения, выберите один, который получить этот бонус.

Базовый ингибитор

Базовый биохак-ингибитор мешает физиологическим и физико-химическим процессам существа. Эффект ингибитора длится количество раундов, равное 3 + модификатор вашей ключевой характеристики (минимум 1 раунд), если не указано иное. Вы с самого начала знаете этот базовый биохак-ингибитор; когда вы его используете, выберите эффект:

- Цель получает -2 к КБ.
- Вы уменьшаете СУ цели на 5. На 9-м уровне вы вместо этого уменьшаете его на 10. На 17-м уровне вы вместо этого уменьшаете его на 15.
- Вы уменьшаете сопротивление цели одному типу энергии (на ваш выбор) на 5. На 9-м уровне вы вместо этого уменьшаете его на 10. На 17-м уровне вы вместо этого уменьшаете его на 15.

На существо может воздействовать только один из ваших базовых ингибиторов одновременно, хотя на него может действовать несколько базовых ингибиторов, полученных от нескольких биохакеров. Если вы воздействуете на существо другим базовым ингибитором, в то время как предыдущий ингибитор все еще действует, действие предыдущего ингибитора прекращается.

Незначительные биохаки

Вы можете создавать незначительные биохаки из менее мощных (и более стабильных) фармацевтических препаратов, нанитов и катализаторов, и вы можете добавлять их к любой атаке, которую вы совершаете с помощью инъекционного оружия, к которому еще не добавлен другой биохак. Вам не нужно заранее активировать реагенты для незначительных биохаков, и их использование не засчитывается в максимальное дневное количество биохаков, которое вы можете подготовить за один раз. В противном случае незначительные биохаки используются и функционируют как базовые биохаки-бустеры и базовые биохаки-ингибиторы, и они считаются такими биохаками для взаимодействия с другими способностями (такими как искра гениальности).

Незначительный бустер

Использование незначительного биохака-бустера позволяет вам выполнять некоторые проверки навыка Медицины для целей, на которые вы воздействуете, пока цель находится в пределах досягаемости вашей личной микролаборатории. Это не требует дополнительного времени или действий, кроме атаки. Задачи, которые вы можете выполнить с помощью такой проверки Медицины, зависят от вашего уровня, и они не имеют продолжительности базовых биохаков-бустеров.

На 1-м уровне вы можете попытаться пройти проверку Медицины, чтобы оказать первую помощь. На 3-м уровне вы можете попытаться пройти проверку Медицины для нейтрализации действия наркотика или яда, хотя при успешной проверке цель получает бонус +4 только при следующей попытке защиты от наркотика или яда, и эта проверка испытания должна произойти не более чем через час. На 6-м уровне вы можете попытаться пройти проверку Медицины для лечения болезни, хотя при успешной проверке цель получает бонус +4 только к следующей проверке испытания против болезни, и эта проверка испытания должна произойти не более чем через час.

Незначительный ингибитор

Незначительный биохак-ингибитор создает небольшое неудобство для цели: цель получает -1 к броскам атаки в течение количества раундов, равного 3 + модификатор вашей ключевой характеристики.

Эксперт инъекций (Экс) 1 уровень

Вы умеете обращаться с любым оружием, имеющим особое свойство "Инъекционное", если это оружие не приобрело это особое свойство благодаря оружейному сопряжению, заклинанию, особенности класса или аналогичной способности или эффекту. На 2-м уровне вы получаете бонус +1 к броскам атаки этим оружием. На 9-м уровне этот бонус увеличивается до +2, а на 18-м уровне - до +3.

Когда вы попадаете по союзнику таким оружием, вы можете избежать нанесения урона этому союзнику, при этом воздействуя

на союзника биохаком-бустером или биохаком-ингибитором, лекарством, наркотиком, ядом, сывороткой или другим веществом, которое было загружено в инъекционное оружие. Когда вы стреляете из оружия с особым свойством "инъекционное" и у вас есть несколько видов веществ, заправленных в оружие, вы выбираете, какой тип веществ вы расходуете при атаке.

Основная научная специализация (Экс) 1 уровень

Ваша основная научная специализация представляет вашу специальность. После получения первого уровня биохакера выберите свою основную научную специализацию - впоследствии изменить выбор будет нельзя. Научная специализация предоставляет вам уникальный бустер и ингибитор, многие из которых работают только с живыми существами (не с объектами или существами с правилом неживых существ; Инопланетный архив стр. 154) и имеют особые свойства и дескрипторы. На 5-м уровне вы совершаете открытие в своей научной специализации. Описания научных специализаций, которые вы можете выбрать, представлены на следующих страницах.

Научный метод (Экс) 1 уровень

У вас есть врожденный дар интеллекта и особый подход к решению проблем, который позволяет вам превзойти обычных исследователей и ученых. Если ваша ключевая характеристика - Интеллект, у вас сознательный метод. Если ваша ключевая характеристика - Мудрость, у вас инстинктивный метод. Ваш научный метод влияет на вашу классовую особенность искра гениальности (см. Далее) и может влиять на то, как функционируют некоторые другие классовые особенности, как указано в этих способностях.

Сознательный метод

Ваш разум - это крепость знаний, которые не украсть. Вы получаете бонус +1 к Испытаниям Воли. Этот бонус увеличивается до +2 на 3-м уровне, +3 на 8-м уровне и +4 на 16-м уровне. Вы также получаете бонус +1 к проверкам Биологических наук, Медицины и Физических наук. Этот бонус увеличивается на 1 на 3-м уровне, а затем каждые 4 уровня после этого. Кроме того, вы можете добавить свой модификатор интеллекта вместо модификатора мудрости к проверкам Внимания и Проницательности.

Инстинктивный метод

Вы можете быстро интуитивно почувствовать связи между вещами и часто инстинктивно действовать в соответствии с этими связями, приобретая знания и способности, не всегда имея возможность сказать, как вы их поняли. Выберите два навыка - однажды сделанный выбор не может быть изменен. Вы получаете бонусный пункт навыков в каждом из этих двух навыков на каждом уровне, а также бонус +1 к проверкам с использованием этих навыков. Этот бонус увеличивается на 1 на 3-м уровне и затем каждые 4 уровня после этого. Кроме того, вы можете добавить свой модификатор мудрости вместо модификатора интеллекта к проверкам Биологических наук, Медицины и Физических наук.

Теории (Экс) 2 уровень

Набираясь опыта, вы строите теории о том, как устроена Вселенная. Некоторые теории вы можете применить к себе, изменив свою физиологическую структуру для получения определенных преимуществ, в то время как другие требуют использования вашей личной микролаборатории или другого оборудования для добавления дополнительных особенностей вашим биохакам.

Вы изучаете свою первую теорию на 2-м уровне, а затем получаете дополнительную теорию каждые 2 уровня. Если теория позволяет противнику пройти испытание против её эффектоа, его СЛ равна 10 + половина вашего уровня биохакера + модификатор вашей ключевой характеристики. Если теория требует, чтобы противник попытался пройти проверку навыка, её СЛ будет равна 10 + 1,5 × ваш уровень биохакера + ваш модификатор ключевой характеристики. Если не указано иное, вы не можете изучить теорию более одного раза. Как только вы изучите теорию, этот выбор изменить нельзя. Список теорий начинается на странице 45.

Искра гениальности (Экс) 3 уровень

Возможные изменения и улучшения ваших формул постоянно возникают у вас в голове. Раз в день вы можете изменить один из ваших биохаков, чтобы он работал по-другому, в зависимости от вашего научного метода. Вы можете делать это еще один раз в день на 9-м и 15-м уровнях.

Если вы сознательный биохакер, вы можете потратить два биохака, чтобы объединить эффект двух базовых или незначительных биохаков (или по одному каждого из них) в один эффект. Это не требует дополнительного времени и позволяет существу одновременно находиться под действием двух разных базовых или незначительных бустеров или ингибиторов. Если два эффекта имеют разную длительность, каждый эффект заканчивается по истечении своего обычного времени, хотя любой биохак, продолжительность которого измеряется в раундах, длится на 1 раунд дольше, чем обычно.

Если вы инстинктивный биохакер, при использовании биохака-бустера вы можете завершить одно из следующих состояний в дополнение к обычным эффектам бустера: Растерянность, Заворожённость или Потрясение. Если у вас как минимум 9-й уровень, вы можете вместо этого добавить состояние Сбит с цели в качестве дополнительного эффекта, наложенного на цель любым из ваших ингибиторов, или вы можете завершить любое из следующих состояний цели с помощью любого из ваших бустеров: Растерянность, Глухота, Заворожённость, Утомление, Сбит с цели, Потрясение или Дезориентация. В качестве альтернативы вы можете добавить состояние Растерянность к эффектам, вызванным любым из ваших биохаков-ингибиторов. Этот эффект длится столько, сколько действует ингибитор.

Привычное оружие (Экс) 3 уровень

Вы получаете дополнительную черту Привычное оружие для всех типов оружия, с которыми данный класс умеет обращаться.

Для оружия с которым вы умеете обращатся только благодаря классовой особенности эксперт инъекций, добавляете половину своего уровня к урону таким оружием.

Вторая научная специализация (Экс) 7 уровень

Вы выбираете вторую научную специализацию, которая должна отличаться от вашей основной. После того, как выбор сделан, изменить его нельзя. Вы получаете уникальные бустеры и ингибиторы от этой научной специализации. На 11 уровне вы совершаете открытие в своей второй научной специализации. Обсуждая свое образование, ваша вторая научная специализация часто упоминается как «второстепенная».

Третья научная специализация (Экс) 13 уровень

Вы выбираете третью научную специализацию, которая должна отличаться от вашей основной и второстепенной научной специализации. После того, как выбор сделан, изменить его нельзя. Вы получаете уникальные бустеры и ингибиторы от этой научной специализации. На 17 уровне вы совершаете открытие в своей третьей научной специализации.

Решительный анализ (Экс) 19 уровень

Каждый раз, когда вы используете свою классовую особенность искра гениальности, вы восстанавливаете 1 ПР до вашего обычного максимума.

Идеальная сыворотка (Экс) 20 уровень

На 20-м уровне вы разработали формулу идеальной сыворотки, которая может произвести сильные изменения в цели. Вы можете создавать две идеальные сыворотки в день. Ваши идеальные сыворотки - это особый тип биохаков, и вы создаёте их как часть 10 минут, необходимых для создания ваших базовых биохаков на день. Ваша идеальная сыворотка производит один из следующих эффектов; как и во всех биохаках, вы выбираете этот эффект как часть атаки или действия, которое вы предпринимаете, чтобы ввести существу биохак.

- Даруйте сильное исцеление или верните мертвое существо к жизни. Это работает так, как если бы вы использовали заклинание «Возвращение к жизни» или «Регенерация» на цели, используя ваш уровень биохакера в качестве УЗ.
- Наруште физиологический состав цели, нанеся ей серьезный внутренний урон. Цель получает 17d10 единиц урона, получает состояние Бессилие и Ошеломление на 1 раунд. Если цель преуспевает в испытании Стойкости (СЛ = 10 + половина вашего уровня биохакера + модификатор вашей ключевой характеристики), урон уменьшается вдвое, и цель получает

только состояние Утомление на 1 раунд.

•Избавьте цель от урона характеристикам. Выберите один набор характеристик: умственный (Интеллект, Мудрость и Харизма) или физический (Сила, Ловкость и Выносливость). Цель исцеляется от всего урона характеристикам для всех характеристик выбранного набора. Независимо от того, какой набор характеристик вы выберете, идеальная сыворотка также устраняет любые продолжительные эффекты, такие как Замешательство, Страх и Безумие, а также любые психические недуги, которые можно снять с помощью магии, в том числе и любые болезни, которые используют трек психических заболеваний. Он удаляет любые эффекты, волшебным образом изменяющие память цели - даже мгновенные эффекты - и может восстановить память цели до идеальной четкости.

Научные специализации

Следующие научные специализации представляют собой наиболее распространенные академические специальности биохакеров. Бустер, ингибитор и открытие каждой специальности соответствуют правилам базовых биохаков, если не указано иное. В отличие от бустеров и ингибиторов, способность открытия не учитывается в количестве использованных вами биохаков. Вы можете использовать каждую способность открытия один раз, после чего она восстанавливается после 10-минутного отдыха для восстановления ПЖ или 8-часового отдыха для восстановления ПР. Если способность, полученная от научной специализации, требует испытания, СЛ равна 10 + половина вашего уровня класса биохакера + модификатор вашей ключевой характеристики.

Генетика

Генетика - раздел биологии, занимающийся изучением генов, генетических вариаций и наследственности в организме.

Бустер: вы временно усиливаете живое существо (то, которое не имеет правила неживого существа), чтобы улучшить остроту его слуха, предоставляя цели преимущества слепого чутья (звук) на расстоянии 60 футов. Если у существа уже есть слепое чутьё, оно вместо этого получает преимущества черты Бой вслепую. Эффект длится 60 минут.

Ингибитор: вы водите химическое соединение нанитов, искревляющее ДНК или изменяющее состав, в тело существа, придавая уязвимость к одному типу энергии (на ваш выбор). Если существо невосприимчиво к этому типу энергии, этот ингибитор временно снимает этот иммунитет и дает существу 20 сопротивляемость этому типу энергии. Если у существа есть сопротивление этому типу энергии, этот эффект вместо этого снижает его сопротивление на 10 (минимум 0). Этот биохак не устраняет сопротивление или невосприимчивость существа к природным опасностям или окружающей среде, только к урону от энергетических атак, заклинаний и других способностей.

Открытие

Вы можете использовать следующую способность, когда совершаете открытие в этой научной специализации.

Генная терапия (Экс): В качестве основного действия вы можете создать и ввести живому существу лекарственную формулу, которая приостанавливает действие повреждений на его разум и тело. При введении формула позволяет цели игнорировать эффекты урона и урона характеристикам в течение 10 минут. Если у вас как минимум 7-й уровень, этот эффект длится 1 час. Если у вас как минимум 13-й уровень, он длится 24 часа.

Иммунология

Иммунология - это исследование того, как тела живых существ борются с болезнями и другими недугами.

Бустер: вы усиливаете иммунную систему существа, предоставляя бонус +2 к испытаниям Стойкости.

Ингибитор: вы вводите мощное соединение, которое ослабляет иммунную систему существа (или создает уязвимости у неживых существ), накладывая штраф –2 на испытания Стойкости.

Открытие

Вы можете использовать следующую способность, когда совершаете открытие в этой научной специализации.

Подавление болезни (Экс): в качестве основного действия вы можете создать и ввести формулу, которая обновляет иммунную систему цели. При введении формула позволяет цели игнорировать эффекты текущей наивысшей стадии (не считая конечной стадии) отдельной болезни, влияющей на неё, в течение 1 часа. В течение этого времени болезнь не прогрессирует, но это время не учитывается в продолжительности болезни. Если у вас как минимум 7-й уровень, цель игнорирует эффекты текущей наивысшей стадии отдельной болезни в течение 24 часов. Если вы достигли как минимум 13-го уровня, цель игнорирует эффекты текущей наивысшей стадии в течение 1 недели.

Нейрохимия

Нейрохимия - это исследование химических веществ, которые влияют на мозг и нервы существ (или связанные с ними когнитивные системы).

Бустер: вы усиливаете химию мозга существа (или другой когнитивной системы), позволяя ему игнорировать эффекты Замешательства и Ошеломления на время действия бустера. Пока существо игнорирует эти эффекты, продолжительность состояния проходит как обычно.

Ингибитор: вы вводите сильную химическую смесь, которая

мешает работе нейронов существа (или их эквиваленту), накладывая штраф -2 на испытания Воли.

Открытие

Вы можете использовать следующую способность, когда совершаете открытие в этой научной специализации.

Ускорение нейротрансмиттеров (Экс): в качестве основного действия вы можете создать и ввести соединение, которое вызывает всплеск когнитивной активности. При введении в существо формула дает цели бонус +4 к испытаниям против эффектов с дескриптором "Разум" на 1 минуту. Если на цель уже действует эффект с дескриптором "Разум", цель может немедленно пройти испытание с бонусом +2 против этого эффекта. Это не дает испытания, если эффект изначально не позволял его.

Фармакология

Фармакология - это изучение лекарств и их воздействия на живых существ.

Бустер: вы вводите коагулянт живому существу, предоставляя ему иммунитет к кровотечению на время действия этого эффекта. Если существо находится под эффектом кровотечения, когда вы вводите этот биохак, это состояние заканчивается.

Ингибитор: вы вводите умеренный галлюциноген в тело живого существа, затрудняя движение или действия цели. Цель получает состояние Нагруженность и должна преуспеть в испытании Стойкости или также получить состояние Опутывания. Это эффект с дескрипторами "Разум" и "Яд".

Открытие

Вы можете использовать следующую способность, когда совершаете открытие в этой научной специализации.

Облегчение боли (Экс): в качестве основного действия вы можете создать и ввести формулу живому существу, чтобы предотвратить боль и тошноту. При введении смесь предоставляет цели бонус +4 к испытаниям против эффектов с дескриптором "Боль" и эффектов, вызывающих Дезориентацию или Тошноту. Этот бонус длится 1 минуту. Если цель уже находится под одним из этих эффектов, или если у нее уже есть состояние Дезориентации или Тошноты, она может немедленно пройти испытание с бонусом +2, чтобы закончить эффект или снять состояние. Это не дает испытания, если эффект изначально не позволял его. Если вы достигли как минимум 7-го уровня, бонус к испытаниям против эффектов с дескриптором "Боль" и эффектов, вызывающих Дезориертацию или Тошноту, увеличивается до +6 или +4 для целей, уже пораженных и пытающихся пройти испытание. Если вы достигли как минимум 13-го уровня, этот биохак автоматически снимает состояние Дезориентации, и бонус к любым испытаниям против эффектов с дескриптором "Боль" и вызывающих состояние Тошноты увеличивается до +6.

Токсикология

Токсикология - это исследование неблагоприятного воздействия определенных химических веществ на живых существ.

Бустер: вы заставляете живое существо выделять гнилостный пот. Любое живое существо, атакующее пораженную цель атакой с использованием естественного оружия, получает штраф –2 к атаке. Этот штраф - эффект с дескриптором "Яд". Если у атакующего есть активная защита от окружающей среды (например, обеспечиваемая большинством доспехов), штраф применяется только после того, как атакующий ударил и повредил цель хотя бы один раз до этого.

Ингибитор: вы вводите слабый токсин в тело живого существа, накладывая состояние Дезориентации. Это эффект с дескриптором "Яд".

Открытие

Вы можете использовать следующую способность, когда совершаете открытие в этой научной специализации.

Подавление яда (Экс): в качестве основного действия вы можете создать и ввести формулу живому существу, которая контролирует распространение токсина. При введении формула позволяет цели игнорировать эффекты текущей наивысшей стадии (за исключением конечного состояния) одного яда, воздействующего на это существо в течение 1 минуты. Яд не прогрессирует в течение этого времени, но это время не учитывается в продолжительности действия яда. Если у вас как минимум 7-й уровень, цель игнорирует эффекты текущей наивысшей стадии одного яда в течение 10 минут. Если вы достигли как минимум 13-го уровня, цель игнорирует эффекты всех стадий одного яда в течение 1 часа.

Теории

Вы строите свою первую теорию на 2-м уровне и после этого получаете новую теорию каждые 2 уровня. Все теории требуют минимального уровня биохакера и записаны далее соответствующим образом. Некоторые теории требуют от вас выполнения других предварительных условий, например знания других теорий.

Теории, отмеченные звездочкой (*), применимы к вашим биохакам и не складываются друг с другом. К отдельно взятому биохаку применима только одна такая теория.

2 уровень

Для изучения этих теорий вы должны достичь как минимум 2 уровня.

Полевая перевязка (Экс)

•В качестве основного действия вы можете использовать личную микролабораторию, чтобы быстро оказать медицинскую помощь находящемуся рядом существу, согласному или находящемуся без сознания. Если вы инстинктивный биохакер, цель восстанавливает количество ПЖ, равное модификатору вашей ключевой характеристики. Если вы сознательный биохакер, цель восстанавливает количество ПЗ, равное модификатору вашей ключевой характеристики. И в том и другом случае число увеличивается до 1d6 + модификатор вашей ключевой характеристики на 4-м уровне и до 2d8 + модификатор вашей ключевой характеристики на 8-м уровне. У вас должна быть личная микролаборатория, чтобы использовать эту способность, и вы можете использовать ее количество раз в день, равное модификатору вашей ключевой характеристики. Независимо от того, к какому типу биохакеров вы относитесь, как только существо получило пользу от вашей полевой перевязки, оно не сможет снова получить пользу от вашей полевой перевязки, пока не сделает 10-минутный отдых для восстановления ПЖ.

Сковывающий ингибитор* (Экс)

•Любой биохак-ингибитор, который вы успешно используете против врага, снижает его скорость на 50%, минимум до 5 футов, в дополнение к выбранному вами обычному эффекту ингибитора. Если цель имеет несколько типов передвижения, все ее скорости уменьшаются.

Мастер медицины (Экс)

•Вы можете быстро синтезировать соединения и катализаторы в вашей личной микролаборатории в лекарственные средства (Основная книга правил стр. 231). Вы можете создать анальгетик, антитоксин или транквилизатор с уровнем предмета не выше вашего уровня биохакера. Если вы инстинктивный биохакер, вы также можете делать возбудитель и стимулятор (Armory стр. 133). Если вы сознательный биохакер, вы также можете делать противорвотное средство и коагулянт (Armory стр. 132). Эти лекарства очень нестабильны и не могут храниться для дальнейшего использования или использоваться кем-либо еще. Вы можете добавить одно из этих лекарств к любой атаке, которую вы проводите с помощью инъекционного оружия, как часть действия, для совершения этой атаки, но вы не можете добавлять какой-либо биохак к этой же атаке. Вы можете использовать эту способность количество раз, равное модификатору вашей ключевой характеристики, и вы восстанавливаете все использования этой способности (до вашего максимума), когда делаете 10-минутный отдых для восстановления ПЖ.

Болезненная инъекция (Экс)

•Когда вы поражаете врага из оружия с особым свойством "инъекционное", вы можете заставить боеприпасы (какими бы они ни были) болезненно застрять в теле этого существа. Цель получает дополнительный урон, равный половине модификатора вашей ключевой характеристики.

Быстрые сыворотки (Экс)
•Когда вы используете личную микролабораторию для создания сыворотки, вы можете сделать это вдвое быстрее обычного.

Странная анатомия (Экс)
•Используя сложные химические смеси, вы изменили свою физиологию. Когда противник наносит по вам критический удар, уменьшите наносимый урон на число, равное модификатору вашей ключевой характеристики. Это не мешает вам получать эффекты критического попадания. На 6-м уровне уменьшите урон от критических ударов на число равное вашему удвоенному модификатору ключевой характеристики. На 12-м уровне уменьшите урон от критических ударов на число равное вашему утроенному модификатору ключевой характеристики, а на 18-м уровне уменьшите урон от критических ударов на число равное вашему учетверённому модификатору ключевой характеристики.

Токсичнся кожа (Экс)
•Вы обработали так много токсинов, что они впитались в вашу кожу (или аналогичный внешний слой). Любое существо, которое поражает вас естественной атакой, должно пройти испытание Стойкости или получить состояние Дезориентации на 1 минуту. Любое существо, которое проглатывает вас целиком, должно преуспеть в испытании Стойкости или получить состояние Тошноты на 1 раунд; оно автоматически извергает вас обратно в начале своего следующего хода. (Эта рвота не тратит никаких действий.) При изрыгании вы Распластываетесь на соседней клетке по выбору существа. После того, как на существо подействует ваша токсичная кожа, оно не может вновь попасть под её воздействие вновь в течении следующих 24 часов, хотя оно может пострадать от токсичной кожи другого биохакера.

Лечение состояний (Экс)
•В качестве основного действия вы можете вылечить согласное существо на соседней клетке, чтобы снять состояние Потрясения, Дезориентации или Ошеломления. Это не останавливает эффект, вызвавший состояние, и цель может вновь получить состояние из того же источника как обычно. Вы можете использовать эту способность столько раз, каков модификатор вашей ключевой характеристики. Вы восстанавливаете все израсходованные использования этой способности (до вашего максимума), когда совершаете 10-минутный отдых для восстановления ПЖ.

Мастерство лечения (Экс)
•Вы получаете бонус +2 к проверкам Медицины для лечения болезней и нейтрализации действия яда или наркотиков, и можете делать это с большей скоростью. Вам потребуется только 1 минута для лечения болезни, и лишь сопутствующее действие для нейтрализации действия яда или наркотиков. Вы также можете выполнять эти задачи без аптечки, медицинской лаборатории или медицинского отсека, хотя это занимает уже обычное количество времени для обеих задач, и вы не получаете бонус к проверкам.

8 уровень
Для изучения этих теорий вы должны достичь как минимум 8 уровня.

Эксперт по оружию (Экс)
•Если у вас есть особенность класса привычное оружие, добавьте свой полный уровень (а не половину вашего уровня) к урону короткоствольного оружия и оружия, с которым вы умеете обращаться только благодаря особенности класса эксперт инъекций.

Дальняя инъекция (Экс)
•Эта теория позволяет вам увеличить дистанцию инъекционного оружия дальнего боя, с которым вы умеете обращаться благодаря особенности класса эксперт инъекций. При использовании такого оружия, его дистанция увеличивается вдвое. На 16 уровне дистанция увеличивается втрое.

Улучшенное лечение состояний (Экс)
•Добавьте следующие состояния в список тех, которые вы можете снять с помощью теории лечение состояний: Испуг и Тошнота. Вы должны знать теорию лечение состояний, чтобы выбрать эту теорию.

Мощные биохаки* (Экс)
•Вы можете использовать крайнюю науку, чтобы настроить свои биохаки для их воздействовия на любое существо с помощью биохаков, которые обычно не влияют на неживых существ (Инопланетный архив стр. 154). Если биохак имеет дескриптор "Яд", вы можете убрать этот дескриптор каждый раз, когда используете этот биохак.

Стабильные биохаки (Экс)
•Вы устранили многие недостатки в ваших формулах, и теперь ваши биохаки остаются эффективными, даже когда они не в ваших руках. Это позволяет вам передавать свои биохаки другим, чтобы они могли использовать их в удобное для себя время. Другие существа сопутствующим действием должны заправить биохак в инъекционное оружие перед использованием или применить биохак к себе или соседнему согласному или бессознательному существу в качестве основного действия. Созданные вами биохаки, но которые вы передали, засчитываются в счет вашего дневного максимума до тех пор, пока они не будут использованы или не станут инертными через 24 часа после создания.

Транквилизирующий дротик (Экс)
•Раз в день вы можете ввести живому существу особый биохак в качестве основного действия. Это не наносит никакого урона и не учитывается в общем дневном использовании биохаков, но в остальном действует как биохак. Если вы попали в цель, она должна преуспеть в испытании Стойкости или погрузиться в глубокий сон через 1 раунд, получив состояние Сон. При успешном прохождении испытания, цель не засыпает. На 14 уровне вы можете использовать эту способность дважды в день. Это эффект с дескриптором "Яд".

14 уровень
Для изучения этих теорий вы должны достичь как минимум 14 уровня.

Энергетический бустер* (Экс)
•Любой бустер, который вы успешно применили на себе или на союзнике, в дополнение к обычному эффекту дает преимущества одной из следующих черт: Сотворение на бегу, Удар на проходе или Выстрел на бегу (на ваш выбор), на количество раундов, равное модификатору вашей ключевой характеристики. Чтобы получить преимущества, союзнику не обязательно выполнять требования этих черт.

Превосходная полевая перевязка (Экс)
•Когда вы используете теорию полевая перевязка, цель вместо этого восстанавливает количество ПЗ или ПЖ (в зависимости от того, что вы обычно восстанавливаете с помощью полевой перевязки), равное 4d8 + модификатор вашей ключевой характеристики или 6d8 + модификатор вашей ключевой характеристики, если ваш уровень 18 и выше. Вы должны знать теорию полевая перевязка, чтобы выбрать эту теорию.

Превосходное лечение состояний (Экс)
•Добавьте следующие состояния в список тех, которые вы можете снять при помощи теории лечение состояний: Оцепенение, Ступор, Паника, Паралич и Шок. Вы должны знать теории лечение состояний и улучшенное лечение состояний, чтобы выбрать эту теорию.

Жидкая храбрость (Экс)
•Вы выпили достаточно укрепляющих химических смесей, чтобы частично избавиться от страха. Вы невосприимчивы к Потрясению. Если вы Напуганы, вам не нужно убегать или отбиваться, а если у вас Паника, вам не нужно бросать все удерживаемые предметы и бежать, но вы все равно Оцепенеете, если вас загнали в угол. Вы по-прежнему получаете штрафы, связанные с Испугом и Паникой, как обычно.

Биоперфекционист
Тема: учёный

Вы без устали изучаете, как функционируют биологические организмы, и без колебаний экспериментируете над собой, чтобы точно выяснить это!

Научные специализации

Нейрохимия (основная) Генетика (второстепенная)

Научный метод

Сознательный. Некоторые могут называть вас «сумасшедшим ученым», но так называемое "безумие" у вас хорошо организовано.

Теории

Странная анатомия (2 ур.) Стабильные биохаки (8 ур.)
Токсичная кожа (2 ур.) Жидкая храбрость (14 ур.)

Черты

Бой вслепую Повышенная устойчивость
Умелый верхолаз Болтун
Крепкий орешек

Навыки

Блеф Физические науки
Биологические науки Проницательность
Медицина

Судмедэксперт
Тема:охотник за головами

Вы оттачиваете свои медицинские навыки не для того, чтобы помогать живым, а для того, чтобы отомстить за мертвых и привлечь их убийц к ответственности.

Научные специализации

Токсикология (основная) Иммунология (второстепенная)

Научный метод

Инстинктивный. Вы часто используете дедукцию, за которой не могут поспевать даже некоторые опытные детективы, что позволяет вам предсказывать действия преступника.

Теории

Сковывающий ингибитор (2 ур.) Транквилизирующий дротик (8 ур.)
Болезненная инъекция (2 ур.) Энергетический бустер (14 ур.)

Черты

Обращение с длинноствольным оружием
Уверенное обращение с длинноствольным оружием
Привычное оружие (длинноствольное оружие)

Навыки

Культура Физические науки
Медицина Проницательность
Внимание

Теневой доктор
Тема: наёмник

Вы предоставляете подпольные медицинские услуги в обмен на кредиты, часто вдали от медицинских учреждений (и без каких-либо документов).

Научные специализации
Фармакология (основная) Токсикология (второстепенная)

Научный метод
Сознательный. Вы полагаетесь на свой интеллект, когда принимаете беспристрастные и рациональные решения о том, за какую работу браться, сколько за нее брать и каковы риски.

Теории
Полевая перевязка (2 ур.)
Мастерство лечения (2 ур.)
Эксперт по оружию (8 ур.)
Превосходная полевая перевязка (14 ур.)

Черты
Улучшенная инициатива
Двужильный
Уверенное владение короткоствольным оружием

Навыки
Блеф
Дипломатия
Медицина
Внимание
Ловкость рук

Ксеномедик
Тема: ксеноискатель

Вы стремитесь понять, как лечить и исцелять существ всех возможных видов и рас.

Научные специализации
Генетика (основная) Иммунология (второстепенная)

Научный метод
Инстинктивный. Вам часто приходится лечить недуги и раны, которые ещё неизвестны науке, и потому вы полагаетесь на свою интуицию, чтобы не совершить ошибки.

Теории
Полевая перевязка (2 ур.)
Мастер медицины (2 ур.)
Лечение состояний (2 ур.)
Мощные биохаки (8 ур.)

Черты
Телохранитель
Железная решимость
Эксперт (Медицина)

Навыки
Компьютеры
Культура
Инженерное дело
Биологические науки
Медицина